



Ajánlott életkor: 6-99 év | **Játékosok száma:** 4 játékos (2 csapat) | **Játékidő:** 15 perc

A játék tartalma: 20 bogárka, 40 kártya, 2 jegyzetömb, 2 ceruza

A játék célja: Elsőként megszerezni 10 kártyát. Melyik csapat lesz a gyorsabb?

1. 4 fős játék esetén:

Alkossunk 2 fős csapatokat! Mindkét csapat egyik tagja („A” játékos) rajzolni fog, másik tagja („B” játékos) pedig találgatni. Az „A” játékosnak az a feladata, hogy a lehető leggyorsabban és legegységértelműbben lerajzolja az általa húzott kártyán látható bogarat. Játékosársának pedig a rajz alapján meg kell találnia a megfelelő bogarat az asztalon levők között.



Előkészületek: Alkossuk meg a 2 fős csapatokat, majd a csapatok beszéljék meg egymás között, ki rajzol („A”) és találgat („B”) elsőként. A csapatok magukhoz vesznek egy rajztömböt és egy ceruzát.

A 20 bogárkát szétterítjük az asztalon mindenki számára jól látható módon, a kártyákat pedig megkeverjük és képpel lefelé pakliba rendezzük.

A játék menete: A csapatok „A” játékosai húznak maguknak egy-egy kártyát a pakliból, megnézik, memorizálják, majd a kártyát lefordítva maguk elé teszik. Fontos, hogy a csapattársak nem láthatják, mi van a kártyán.

Ahogy a csapatok készen állnak, az „A” játékosok egyszerre nekilátnak a rajzolásnak. Rajzolás közben bármikor rápillanthatnak újra a kártyájukra – figyelve arra, hogy a „B” játékos meg ne lássa azt.

Eközben a „B” játékosok figyelnek és megpróbálják megtalálni az asztalon azt a bogarat, amelyről játékosársuk épp a rajzot készíti. Ha egy „B” játékos úgy véli, megtalálta a megfelelő bogarat, felkiált, hogy: „BUG IT”, majd rámutat a szóban forgó bogárra.

A rajzot készítő játékos ellenőrzi a kártyát, hogy helyes-e a megoldás:

- Ha jó a tipp: *szuper!* A csapat elnyeri a kártyát, melyet az asztalon gyűjtenek. A másik csapat visszahelyezi kártyáját a pakli aljára.
- Ha helytelen a tipp: *sajnáljuk!* A csapat odaadja kártyáját a másik csapat tagjainak, akik az eddig elnyert kártyáik (ha van ilyen) mellé teszik azt.

A másik csapat visszarakja saját (még ki nem talált) kártyáját a pakli aljára.

Ezután a csapatok tagjai szerepet cserélnek.

Megjegyzés: A bogarak különböző formával és mintázattal rendelkeznek, illetve lábaik és szemeik mennyisége is változó. A rajzot készítő játékosnak érdemes odafigyelnie ezekre a sajátosságokra, hogy minél pontosabb rajzot készíthessen.

A játék vége: Az első csapat, aki 10 kártyát összegyűjt, megnyeri a játékot.

2. 3 vagy 5 fős játék esetén:

Ebben a változatban 1 játékos rajzol mindenkinek, a többi játékos pedig találgat.

A rajzoló játékos húz egy kártyát a pakliból, megnézi, majd elkezd lerajzolni a látottakat. A többiek megpróbálják kitalálni, melyik bogárról készül az alkotás. Ha valamelyik játékos úgy véli, hogy rájött a megoldásra, azt kiáltja, hogy: „BUG IT”, majd rámutat a megfelelő bogárra az asztalon.

- Ha jó a tipp: *szuper!* Ebben az esetben a rajzot készítő és a rajzot kitaláló játékos is nyer egy-egy kártyát. A rajzoló játékos megkapja az általa húzott kártyát, a másik pedig húz magának egyet a pakliból.
- Ha helytelen a tipp: *sajnáljuk!* A rosszul tippelő játékos kiesik ebből a körből, a többiek tovább találgatnak.

Ha egy játékos sem találja meg a megfelelő bogarat, a kártya visszakerül a pakli aljára, és új kör kezdődik.

A játék vége: - 3 játékos esetén: ha minden játékos 5-ször rajzolt
- 5 játékos esetén: ha minden játékos 4-szer rajzolt már.

A legtöbb kártyát gyűjtött játékos nyeri a játékot.